**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Flash dengan Metode Penemuan Terbimbing pada Materi Dimensi Tiga untuk Siswa Kelas X SMA**

**Anindrio Suryo Prayudo**

**085726152255**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia flash dengan metode penemuan terbimbing pada materi dimensi tiga untuk siswa SMA kelas X dan mendeskripsikan kualitas media tersebut dilihat dari aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Tahap analisis (*analysis*) meliputi analisis kurikulum dan materi, analisis siswa, dan analisis situasi. Tahap desain (*design*) meliputi menyusun desain media (garis-garis besar isi media, *storyboard*, bagan media, materi, latihan soal, dan evaluasi), instrumen penelitian (validasi oleh dosen ahli, tes hasil belajar, angket respon, dan observasi). Tahap pengembangan (*development*) meliputi mengembangkan media pembelajaran, analisis kevalidan oleh dosen ahli, dan revisi media). Tahap implementasi (*implementation*) meliputi uji coba media, observasi, angket respon terhadap siswa kelas X SMA N 5 Yogyakarta. Tahap evaluasi (*evaluation*) meliputi perbaikan media dari analisis kesalahan selama proses implementasi.

Hasil penilaian terhadap media pembelajaran dari dosen ahli dan guru matematika berdasarkan aspek kualitas isi dan tujuan, instruksional, dan teknis memperoleh rata-rata keseluruhan 130,5 (klasifikasi *baik*) menunjukkan valid. Hasil analisis observasi dan respon keseluruhan memperoleh persentase keterlaksanaan 90,9% (klasifikasi *sangat baik*) dan rata-rata respon keseluruhan 2,9 (klasifikasi *baik* ) menunjukkan praktis. Dan hasil analisis tes hasil belajar memperoleh persentase ketuntasan rata-rata 87,5% (klasifikasi *sangat baik*) dengan rata-rata nilai 87 menunjukkan efektif. Oleh karena itu, dari penelitian ini menunjukkan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia flash dengan metode penemuan terbimbing pada materi dimensi tiga layak untuk digunakan sebagai salah satu media pembelajaran matematika.

Kata kunci: multimedia flash, penemuan terbimbing, dimensi tiga